イラスト／あらいずみるい

スレイヤーズ ろいやる

CONTENTS

キャラクター紹介 ……………………2
コントローラの使い方 ………………6
ゲームの始め方 ………………………7
ゲームの流れ …………………………8
ゲームのセーブとロード ……………9
アドベンチャーモードでのコマンド ……10
キャラクターのパラメータ …………12
バトルモードでのコマンド …………14
コマンド解説（1） ……………………16
コマンド解説（2） ……………………18
魔法リスト ……………………………20
装備品について ………………………23
ミニゲームについて …………………24
環境設定 ………………………………26
リナのワンポイントアドバイス ………27
スタッフ&キャストリスト ……………28

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2～4ブロック

アナログコントローラ対応

SLPS 01363

●ストーリー

相棒のガウリイや勝手についてきた白蛇（サーペント）のナーガとの気ままな旅の途中、魔族に襲われていたエルフの子どもを助けたリナ。ラークというそのエルフの子どもは、伝説のレザリアム城復活のカギとなる首飾りを持っていたため、その城の秘宝を狙う魔族たちに目をつけられていたのだ。

伝説のレザリアムのお宝目当てに、ラークの護衛を引き受けることにしたリナたち。しかし、魔族の真の狙いは、どうも別のところにあるらしい。お宝目当てのリナと世界の破滅をもくろむ魔族との間で始まる壮絶な戦い。果たして、（リナたちに引き回される）ラークくんの運命やいかに!?

キャラクター紹介

アドベンチャーやバトルモード、そしてアニメーション・シーンで、画面いっぱいに所せましと駆け回るリナたちメイン・キャラクターを大紹介！

●リナ＝インバース

ズバ抜けた魔力と魔法の才能を持つ自称『天才美少女魔道士』。しかし、巷では『盗賊殺し』『ドラまた（ドラゴンもまたいで通る）』などの二つ名で恐れられている。

ドラゴンもまたいで通る！
天下無敵の天才美少女魔道士!!

◆声：林原めぐみ

●ガウリイ＝ガブリエフ

超一流の剣の腕を持つ美形剣士。しかし、脳ミソはクラゲなみで、過去にあったことは、ほとんど忘れるスライム以下の知能の持ち主。自称『リナの保護者』。

オーガの体力、スライムの知力！剣技もボケも一級品!?

◆声：松本保典

妹思いの心優しき兄……リナに会ったが運のツキ？

●ラーク

本編のカギを握る重要キャラ。妹リネアを魔族にさらわれてしまう。エルフだけあって、見た目より年齢は上。

◆声：今井由香

●ゼルガディス

邪妖精と石人形との合成生物にされてしまった自分の身体を元に戻すために旅をしている。本来、クールな性格だが、お茶目な一面を見せることもある。

クールに決めるニヒルな剣士！
魔法の腕も超一流!!

◆声：緑川　光

正義と高い所をこよなく愛する
天下御免の爆発元気娘!!

●アメリア=ウィル=テスラ=セイルーン

「正義は必ず勝つ！」をモットーに、世にはびこる悪を退治するセイルーンのおてんば姫。白・精霊魔法のほか、父ゆずりの肉弾攻撃も得意とする。

◆声：鈴木真仁

◆声：冬馬由美

●シルフィール

サイラーグシティの神官長の娘で白魔法が得意。かなりマトモな常識派だが、ときどきボケをかますこともある。秘かにガウリイに想いを寄せている。

しっかり者に見えるけど……
ときどき見せます天然ボケ!?

胸と態度がやたらとデカイ
正体不明の女魔道士!!

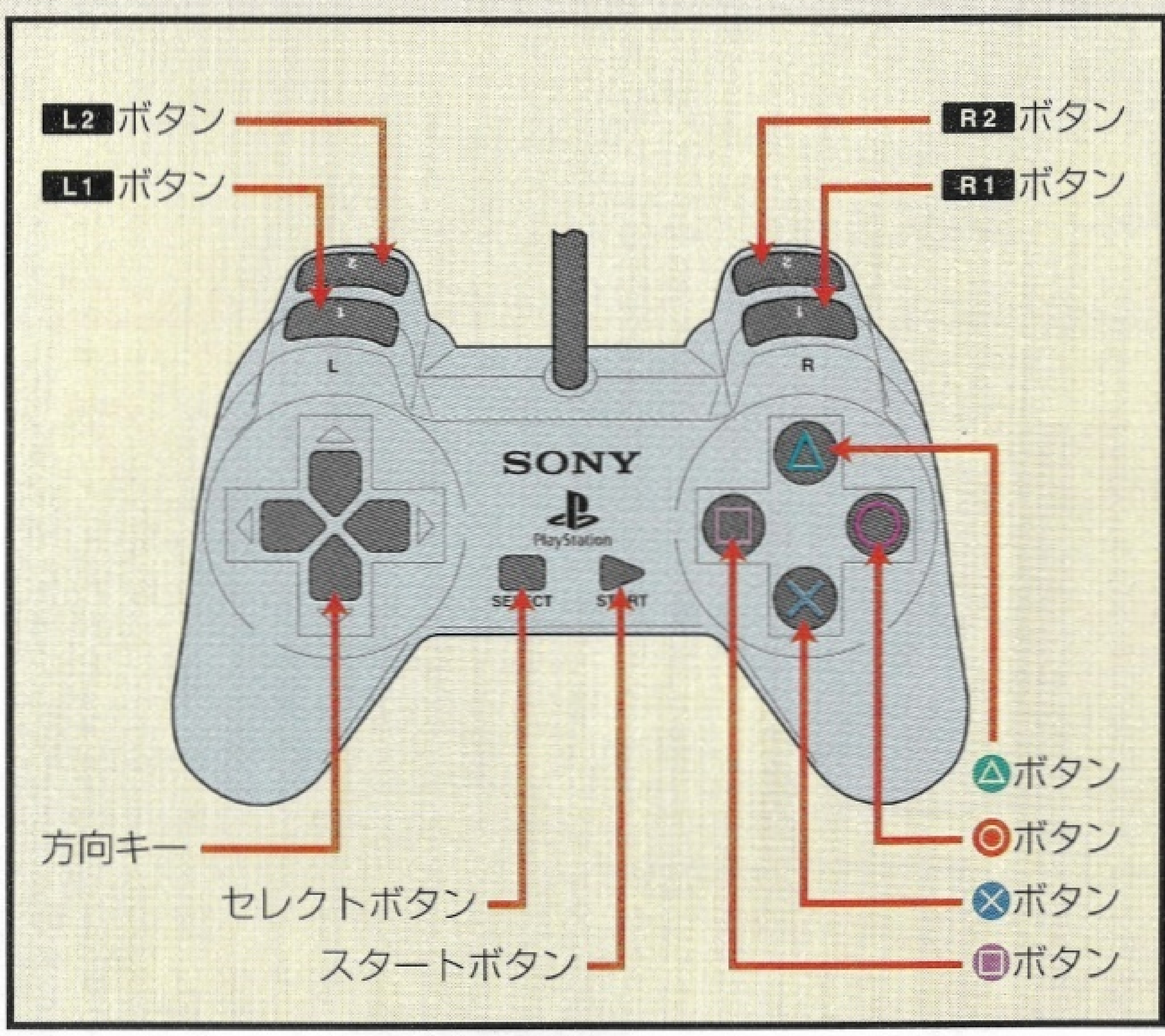
●白蛇（サーペント）のナーガ

ガウリイと出会う前のリナの相棒。魔法全般の才能はリナをも圧倒するが、その使いどころに致命的な欠陥がある。自称『リナの最大最強のライバル』。

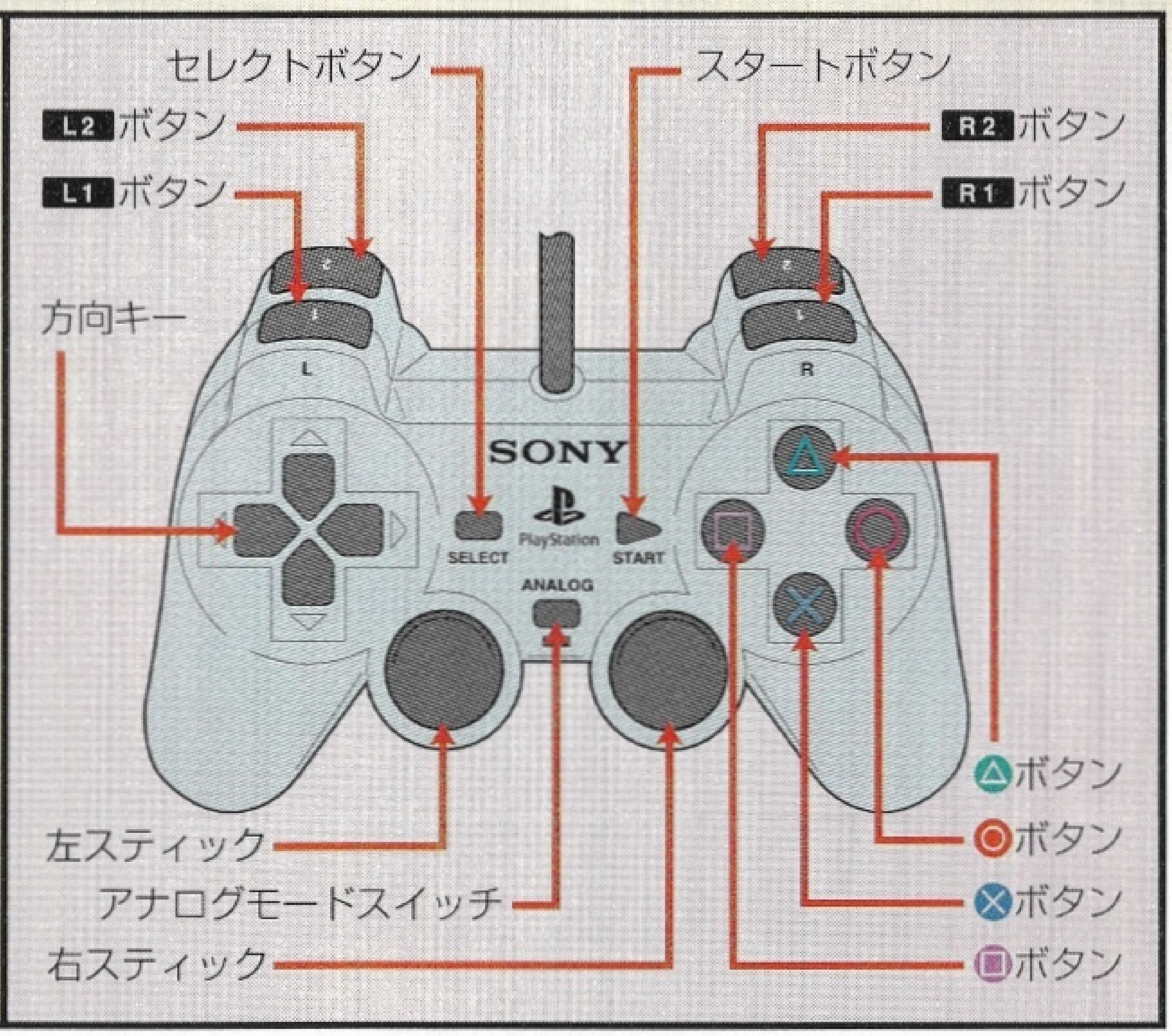
◆声：川村万梨阿

コントローラの使い方

●コントローラ



●アナログコントローラ



コントローラの操作方法

アドベンチャーモード

○ボタン …………調べる／決定
✕ボタン …………メニューアイコンの呼び出し／消去
△ボタン …………ステータス・アイテムの表示／消去
□ボタン …………移動画面の呼び出し
方向キー …………選択カーソルの移動
セレクトボタン …ヘルプの表示
左スティック（アナログモード時※）…選択カーソルの移動

バトルモード

○ボタン …………決定
✕ボタン …………キャンセル／メニューアイコンの呼び出し／戦闘の中断
△ボタン …………ＨＰ・ＭＰウィンドウの表示
□ボタン …………リアルタイム戦闘開始
L1 R1 ボタン …ユニット選択
R1 R2 ボタン …パラメータ表示のページ切り替え
方向キー …………選択カーソルの移動
セレクトボタン …ヘルプの表示
左スティック（アナログモード時※）…選択カーソルの移動

※アナログモード時とは、アナログモードスイッチを押してLEDが赤色に点灯している状態です。
※振動の設定はゲーム中のコンフィグでON/OFFの切り替えをします。（P26を参照してください）

ゲームの始め方

●ゲームの起動と終了

プレイステーションCD-ROM「スレイヤーズろいやる」をプレイステーション本体に正しくセットし、電源を入れます。オープニングデモが終了し、タイトル画面が表示されたらスタートボタンを押してください。ゲームのメニュー画面になります。

ゲームを終了するときは、データをセーブしてから電源を切ってください。データをセーブせずに電源を切っても構いませんが、その場合、前回からの続きをプレイできなくなります。

●ゲーム始め方

初めてゲームをプレイするときは、メニューから「はじめる」を選んで、◎ボタンを押してください。ゲームの最初からプレイすることができます。

データをセーブしておけば、前回の続きからプレイすることができます。メニューの「つづき」を選んで◎ボタンを押してください。次に再開したいデータを選んで◎ボタンを押してください。

「おまけ」について

ゲームを一度クリアすると、メニューに「おまけ」が表示されるようになります。「おまけ」を選ぶと、アニメーション・シーンやキャラクターやアイテムなどの説明画面をもう一度見ることができます。また、サウンド・テストやミニゲームを遊ぶこともできます。
（ミニゲームについては、P24～P25を参照してください。）

ゲームの流れ

　アドベンチャー要素の盛り込まれた『スレイヤーズろいやる』では、ゲームは以下の3つの要素が組み合って進行していきます。

①キャラクター同士の会話

　ゲームの進行に合わせて、キャラクター同士の会話が行われることがあります。音声付きで行われる会話は、ストーリー進行上で重要な会話であり、ゲームのポイントになる場所で発生します。また、他にもアニメーション・ムービーが流れることもあります。

②情報集め・移動

　アドベンチャーモードでは、おもに情報集めを行います。イベントを発生させるために重要な話を聞き出したり、アイテムを手に入れたりします。町の中での移動や、町と町との移動も行います。
（アドベンチャーモードについては、P10～P11を参照してください。）

③バトル発生

　ゲームの進行によっては戦闘が発生することもあります。バトルモードになったら、リナや仲間たちに命令を与え、登場する敵キャラクターを全滅させることを目指します。
（バトルモードについては、P14～P19を参照してください。）

ゲームの「セーブ」と「ロード」

プレイ中のデータをメモリーカードにセーブしておけば、いったんゲームを終了しても、前回の続きから再開することができます。

1つのメモリーカードには、3つまでのデータをセーブすることができます。1つめのデータをセーブするには、2ブロックが必要です。2つめ、3つめのセーブデータには、それぞれ1ブロックずつ必要となります。（最小2ブロック、最大4ブロック必要です。）

◎セーブ◎

ゲーム中、メニューアイコンが表示できるところならば、いつでもセーブが可能です。メニューアイコンの中から「セーブ」を選び、◎ボタンを押してください。データを保存する場所を選んで◎ボタンを押し、「YES」を選択すればセーブが完了します。

◎ロード◎

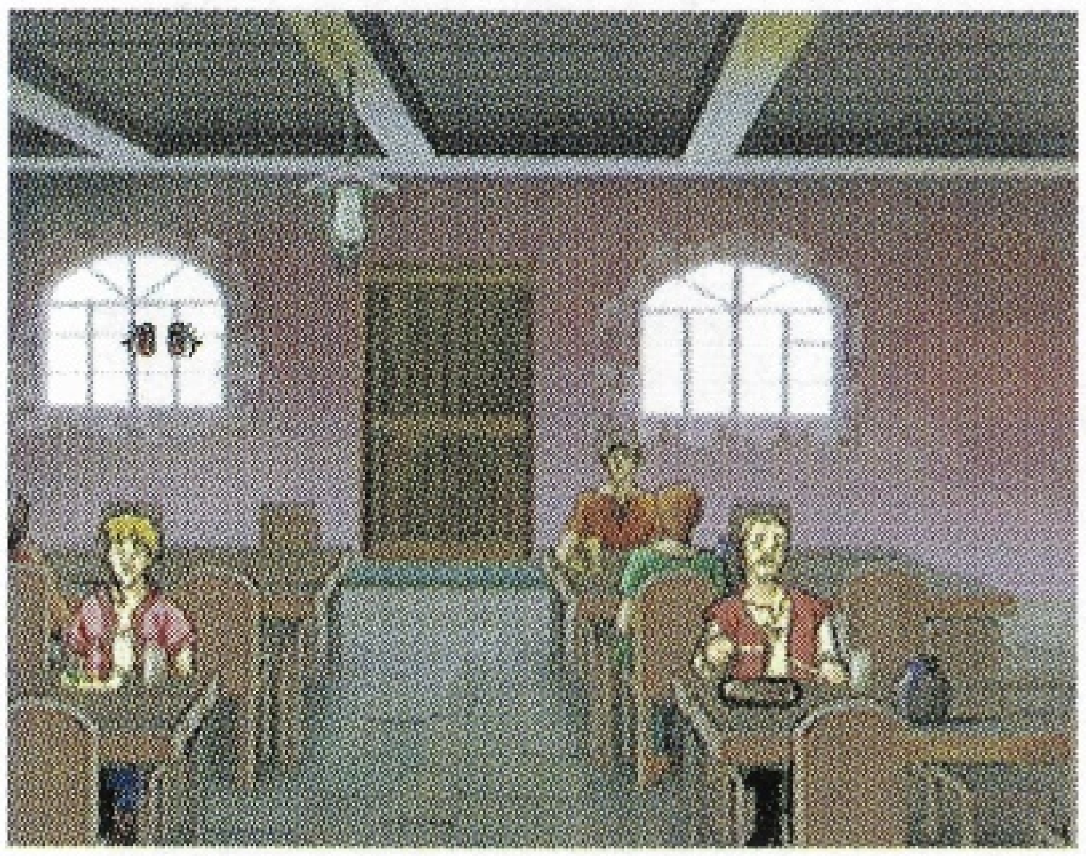
ゲームを再開する場合、メニュー画面で「つづき」を選択し、ロードするデータを選んでください。またゲーム中、メニューアイコンが表示できるところなら、いつでもロードができます。メニューアイコンの中から「ロード」を選び、ロードするデータを選択して◎ボタンを押してください。

アドベンチャーモードでのコマンド

ストーリーを進めていく上で、ゲームのメインとなるのがアドベンチャーモードです。キャラクター同士の会話と町の中での情報集めを中心に、ゲームが進行していきます。アドベンチャーモードには、以下の要素があります。

●調べる

リナの目の形をしたカーソルを、方向キーで自由に動かして、いろいろな場所を調べます。調べたい場所にカーソルを合わせ、○ボタンを押してください。その場所に関するメッセージが表示されます。場所によっては、町の住人との会話が始まったり、パラメータが変化するイベントが発生することもあります。町の人と会話するときには、カーソルを顔にもっていき、○ボタンを押してください。



●メニューアイコン

アドベンチャーモードで×ボタンを押すと、メニューアイコンが表示されます。メニューアイコンには「移動」「セーブ」「ロード」「コンフィグ」の4つが表示されます。さらに、「定食屋」や「宿屋」などの特定の場所では、特殊なアイコンが表示されることがあります。方向キーでアイコンを選び、○ボタンで決定してください。アイコンにカーソルをあわせてセレクトボタンを押すと、アイコンの説明を見ることもできます。

●町・村内での移動

メニューアイコンで「移動」を選択すると、町・村での移動マップが表示されます。カーソルを移動したい場所に合わせ、◎ボタンを押してください。また、通常のアドベンチャーモードの画面で□ボタンを押すと、すぐに移動マップが表示されます。

移動前の場所や時間によっては、移動可能な場所が限られていることもあります。

注）町の外に出るためには、表通りや広場から移動します。

●全体マップでの移動

移動マップで「町の外」を選択すると、全体マップが表示されます。方向キーで移動したい町を選択し、◎ボタンで決定します。

ただし、ストーリーの進行によっては移動できる場所が限られていることがあります。また、移動中にイベントや戦闘が発生することもあります。

「日付け」について

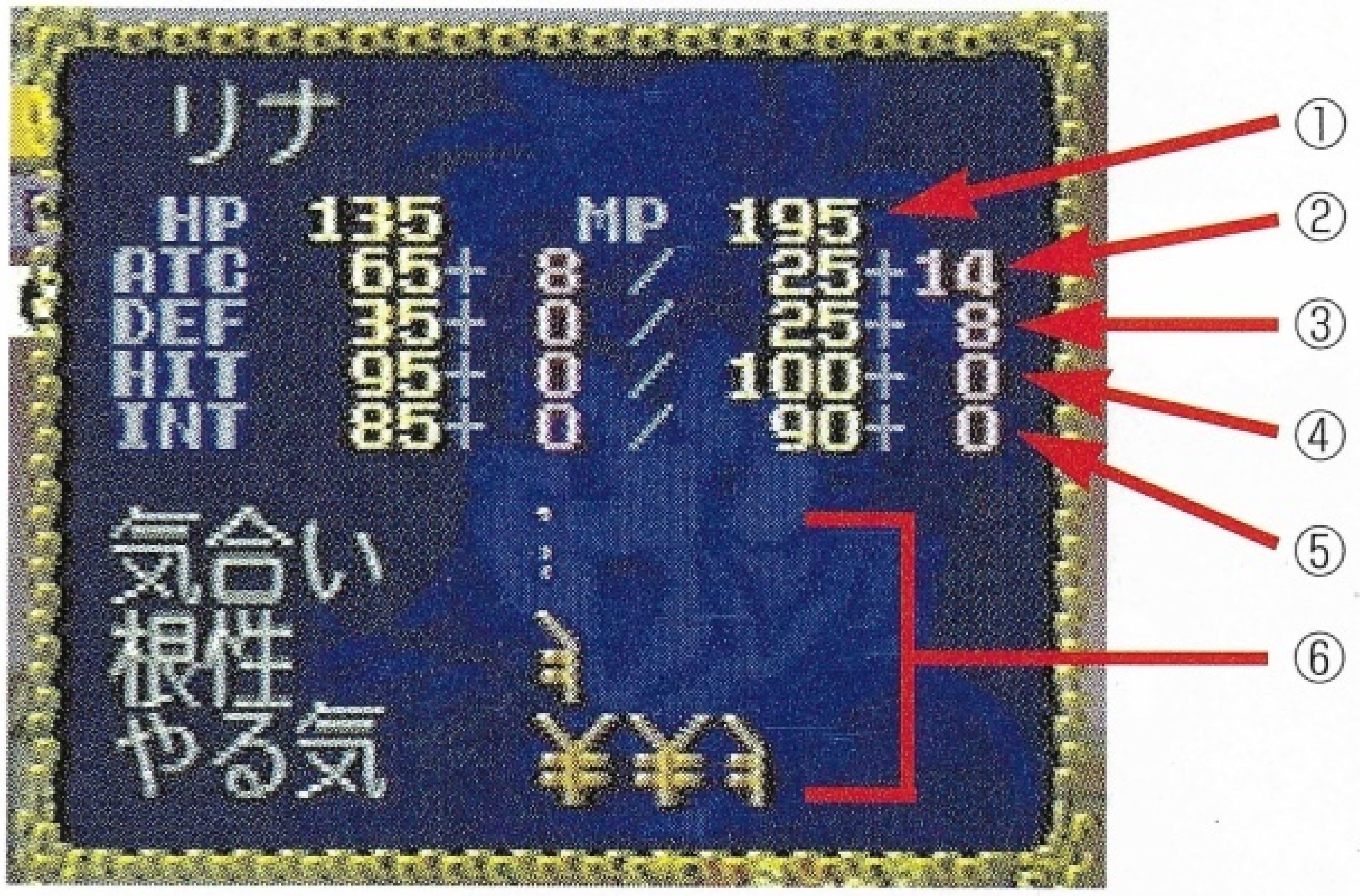
画面左上に表示されている日付は、スレイヤーズの世界での暦を表しています。この暦は、イベントが発生するタイミングに関係があります。特定の日付に特定の町に行くと、バザーが起こったりすることがあるので、こまめに情報を集めてみましょう。

キャラクターのパラメータ

アドベンチャーモード

アドベンチャーモードで、△ボタンを押すとキャラクターのパラメータを確認することができます。パラメータが表示されたら、方向キーの上下でキャラクターを切り替えてください。また、パラメータ表示はもう一度△ボタンを押すと消すことができます。

各パラメータの意味は以下のようになっています。



①[HP] ヒットポイント。行動不能になるまで、どれくらいのダメージに耐えられるかを表します。
[MP] マジックポイント。魔法を使うために消費するポイントです。戦闘中にゆっくりと回復します。
②通常攻撃力の基本値／魔法攻撃力の基本値を表します。＋以降の数値はそれぞれの修正値です（③以降も同様）。
③通常防御力の基本値／魔法防御力の基本値を表します。
④通常攻撃の命中率／通常攻撃の回避率を表します。
⑤知力（気絶しやすさ）／洞察力（ダメージを受けたときの攻撃力の低下しやすさ）を表します。
⑥上から「攻撃力修正値」「防御力修正値」「クリティカル発生率」を、それぞれ表します。この3つの項目名は、キャラクターごとに異なります。

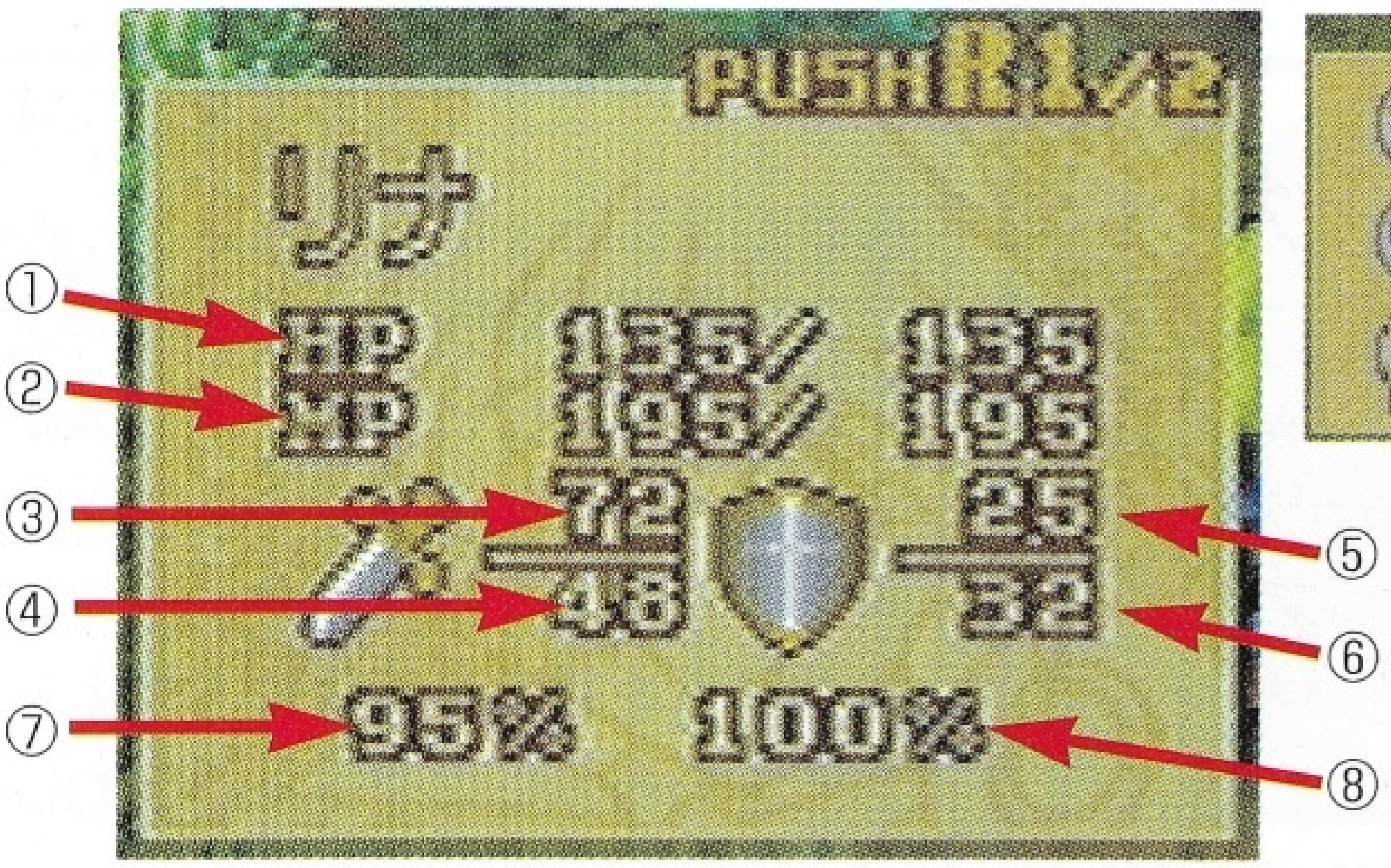
「アイテム」について

パラメータ表示中に、方向キーの下を押していけば、持っているアイテムの一覧を見ることができます。このアイテム一覧に表示されるものはイベントに関係するアイテムだけで、パラメータへの修正値になる武器や防具といったアイテムは表示されません。これらのアイテムは、手に入れた瞬間に関連したパラメータの修正値が変更されるようになっています。

バトルモード

バトルモードで、キャラクターを選択してコマンド入力をするとき、簡略化されたパラメータが表示されます。
各パラメータの意味は以下のようになっています。

①現在のヒットポイント／最大ヒットポイントを表します。ヒットポイントが「0」になると、「行動不能」になります。
②現在のマジックポイント／最大マジックポイントを表します。
③通常攻撃力。武器で攻撃したときの基本攻撃力を表します。
④魔法攻撃力。魔法で攻撃したときの基本攻撃力を表します。
⑤通常防御力。武器で攻撃されたときの基本防御力を表します。
⑥魔法防御力。魔法で攻撃されたときの基本防御力を表します。
⑦攻撃命中率。攻撃による命中率を表します。
⑧攻撃回避率。攻撃の当りにくさを表します。



▲R1またはR2ボタンでページを切り替えられます。

パラメータの変化

アドベンチャーモードでは、さまざまなイベントによりパラメータの修正値が変化します。また、バトルモードでも、敵を倒したときに出現するシンボルを拾うことで、各パラメータの修正値がアップします。シンボルには、攻撃力アップ（P／赤）、防御力アップ（D／黄）、命中・回避アップ（S／青）の３種類があります。これらのパラメータの変化はゲーム中、ずっと継続していきます。

バトルモードでのコマンド

ゲームが進行していくと、イベントにより戦闘が発生することがあります。戦闘が発生すると画面が切り替わり、斜め上から見下ろしたフィールドでリアルタイム戦闘を行うバトルモードになります。バトルモードでは、時間が止まっているときに✕ボタンを押せば、メニューアイコンが表示されます。メニューアイコンには「戦闘開始」「セーブ」「ロード」「コンフィグ」の4つがあります。アイコンにカーソルを合わせてセレクトボタンを押せば、各アイコンの説明を見ることができます。バトルモードでの操作の流れは以下のようになります。

■バトルモードの流れ

①コマンド入力

まず、方向キーでカーソルを動かすか、L1 R1ボタンでキャラクターを選択します。選択したキャラクターの頭上にアイコンが表示されるので、方向キーの左右でコマンドのアイコンを選んでください。戦闘開始時のキャラクターはすべてＡＩによる「おまかせ」状態になっています。自分で操作する場合、まず「ＡＩ設定」の「ＡＩ中止」を選択し、コマンドを出せるようにしてから自由にコマンドを入力してください。（コマンドの詳細はP16～P18を参照。）

②時間をすすめる

すべてのキャラクターをＡＩに任せてしまうか、コマンド入力を終えたら、✕ボタンを押してメニューアイコンを呼び出してください。メニューアイコンの一番左側にある「戦闘開始」を選択し、行動を実行させます。また□ボタンを押せば「戦闘開始」アイコンを選択したときと同じように、瞬時にリアルタイム戦闘が開始されます。

③リアルタイムで戦闘が進行

　時間を進めると、戦闘はリアルタイムで進行します。キャラクターの行動をＡＩに任せておけば、敵か味方が全滅するまで、完全に自動で進んでいきます。ただし、キャラクターの行動をコマンド入力で行っているときは、選択した行動が終わったキャラクターはその場で待機してしまうので、再びコマンド入力をしてください。

④必要に応じてコマンド入力

　ＡＩの行動を変更したい時や、待機しているキャラクターに追加のコマンドを入力したいときは、✕ボタンを押してください。✕ボタンを押すと画面左上に「ちょっとまってね。」と表示され、戦闘に参加しているキャラクター全員が行動を終えてから時間が止まり、コマンド入力ができるようになります。必要に応じてコマンドを入力したら、再び時間を進めてください。

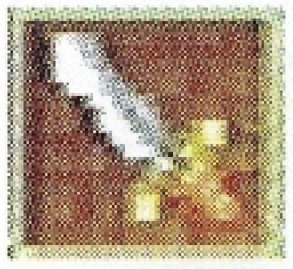
⑤敵を全滅させて戦闘終了

　すべての敵キャラクターを倒せば戦闘に勝ったことになり、バトルモードが終了します。ただし、逆にすべての味方キャラクターが行動不能状態になってしまうとゲームオーバーになってしまいます。バトルモードの最中でもデータのセーブやロードができるので、もしも戦闘がうまく進められなかったら、これらのコマンドを使ってやり直してみてください。

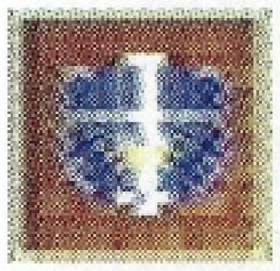
コマンド解説（1）

自動設定

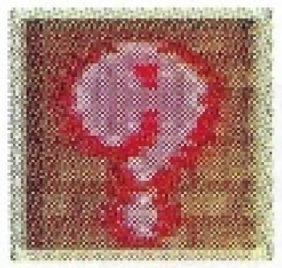
「自動設定」は、キャラクターの行動をＡＩにまかせて戦闘を自動で解決するためのコマンドです。「ＡＩ設定」アイコンを選択し、◎ボタンを押すと4つのアイコンが表示されます。方向キーの左右でアイコンを選択し、◎ボタンで決定してください。また、アイコンにカーソルを合わせ、セレクトボタンを押すと、各アイコンの説明を見ることができます。



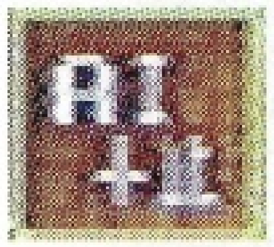
攻撃型 ･････････ 戦闘が終了するか、新たなコマンドを入力するまで、キャラクターが攻撃型のＡＩで行動するコマンドです。主に敵を倒すことを優先した行動を取ります。



防御型 ･････････ 戦闘が終了するか、新たなコマンドを入力するまで、キャラクターが防御型のＡＩで行動するコマンドです。おもに、味方のサポートを優先した行動を取ります。



おまかせ型 ･･･ 戦闘が終了するか、新たなコマンドを入力するまで、キャラクターがおまかせ型のＡＩで行動するコマンドです。キャラクターが独自の考えで、自由に行動します。



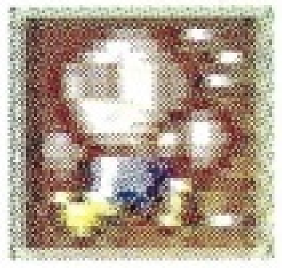
自分で操作 ･･･ キャラクターがＡＩで行動するのをやめさせ、コマンド入力を受け付けるようにします。反撃設定以外のコマンドは、「AI中止」コマンドを実行した後でなければ無効になってしまいます。

攻撃設定

「攻撃設定」は、指定した敵を武器などで直接攻撃するためのコマンドです。「攻撃設定」アイコンを選択し、◎ボタンを押すと3つ（キャラクターによっては4つ）のアイコンが表示されます。このとき、アイコンにカーソルを合わせ、セレクトボタンを押すと、各アイコンの説明を見ることができます。方向キーの左右でアイコンを選択し、◎ボタンで決定してください。

攻撃する ・・・・・・ 目標にした敵か自分が倒れるまで、直接攻撃を繰り返すコマンドです。方向キーでカーソルを動かし、攻撃させる敵キャラクターを選択して◎ボタンを押してください。

体当たり ・・・・・・ ダメージを与えつつ、敵をふっとばすコマンドです。方向キーでカーソルを動かし、体当たりさせる敵キャラクターを選択して◎ボタンを押してください。敵に四方を囲まれたときなどに有効です。



移動 ・・・・・・・・・・・・ キャラクターを目標の場所まで移動させるコマンドです。方向キーでカーソルを動かし、移動させたい場所で◎ボタンを押してください。一回の行動で目標地点まで届かないこともあります。

その他 ・・・・・・・・・ 上記以外に、キャラクター独自のコマンドもあります。目標のキャラクターをスリッパで叩く、リナの「スリッパ」といったコマンドがあります。各コマンドについてはセレクトボタンを押してヘルプで確認してください。

コマンド解説(2)

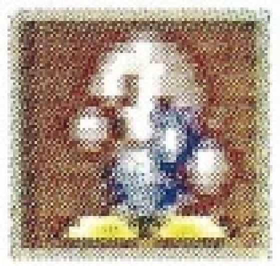
反撃設定

「反撃設定」は、敵から直接攻撃を受けたとき、どのような行動を取るかを決定するコマンドです。「反撃設定」アイコンを選択し、◎ボタンを押すと4つ（キャラクターによっては5つ）のアイコンが表示されます。方向キーの左右でアイコンを選択し、◎ボタンで決定してください。このコマンドのみ、ＡＩに任せたまま変更することができます。また、アイコンにカーソルを合わせ、セレクトボタンを押すと、各アイコンの説明を見ることができます。

やりかえす ‥‥ 直接攻撃を受けたら、必ず反撃するコマンドです。その分、敵の攻撃をかわしにくくなります。

よける ‥‥‥‥‥ その場で攻撃をかわします。反撃はできませんが、よけることに専念するため、回避率がアップします。

逃げる ‥‥‥‥‥ その場から一歩さがって攻撃をかわします。反撃はできませんが、敵の攻撃を動いてかわすため、囲まれにくくなります。



がまんする ‥‥ 攻撃が当たっても、気合と根性でがまんしてダメージを減らします。反撃もできず、回避率にもボーナスはありませんが、攻撃が当ったときに受けるダメージが少なくなります。

その他 ‥‥‥‥‥ 上記以外に、キャラクター独自のコマンドもあります。敵の攻撃を、高笑いを上げながら受けとめるナーガの「高笑い」といったコマンドなどがあります。

呪文設定

「呪文設定」は、魔法が使えるキャラクターに呪文を唱えさせるコマンドです。ただし、戦闘が起こった場所によっては、使用できない呪文もあります。戦闘で使用できない呪文は、リスト上で暗く表示されます。また、その呪文を使うために必要なMPが足りない場合も、リスト上で暗く表示されます。また、アイコンにカーソルを合わせ、セレクトボタンを押すと、各魔法の説明を見ることができます。

①呪文選択

表示された呪文リストの中から、方向キーの上下で使いたい呪文を選びます。この時、呪文にカーソルを合わせてセレクトボタンを押せば、詳しい説明を見ることができます。使う呪文を選んだら◎ボタンで決定します。

②目標選択

呪文の範囲内でカーソルを動かし、目標を選んで◎ボタンを押します。呪文が広範囲タイプのものなら、方向キーの左右で範囲を動かして◎ボタンで決定します。

「！」マークの色について

ステータスウィンドウの「！」マークは、そのキャラクターが次の呪文の詠唱までにどのくらいの時間が必要かを表しています。「！」マークは「青」→「黄」→「橙」→「赤」の順に変化していき、赤になればコマンドが入力できます。また、ダメージを受けるとマークは青になってしまいます。

▲「！」マークが赤になると呪文を使えます。
⊗ボタンを押し、コマンド入力してください。

魔法リスト

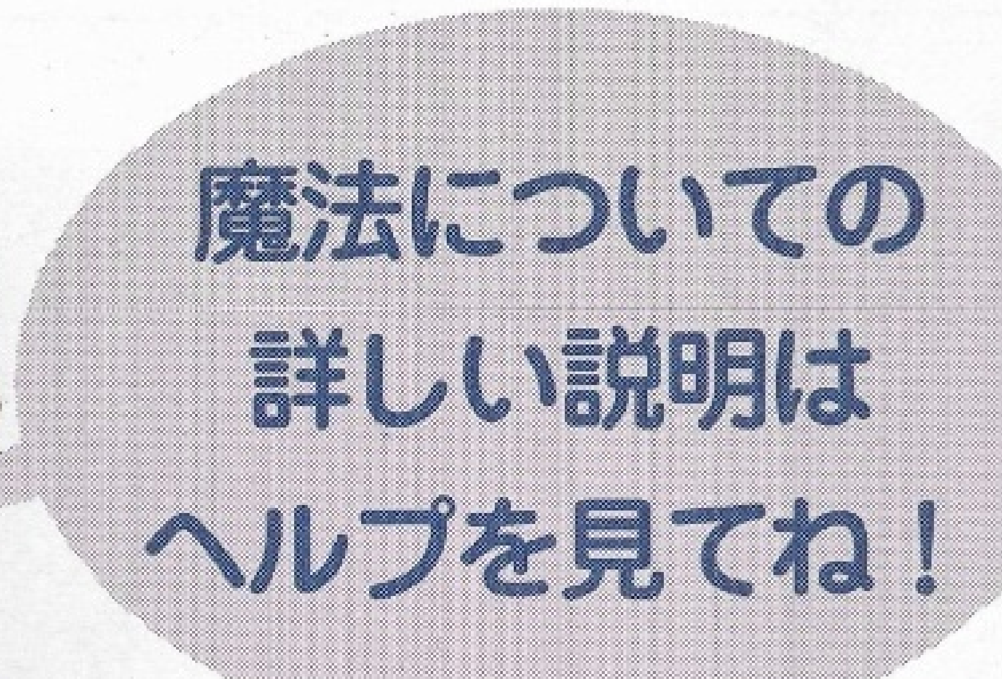
ゲームには50種類以上もの魔法が用意されています。これらの魔法の効果や必要なMPは、魔法を使うキャラクターによって異なります。戦闘中、魔法を選択している状態でセレクトボタンを押すと、ヘルプで魔法の詳しい解説や効果範囲などが表示されます。

精霊魔法

名称	リ	ナ	ゼ	ア	シ	ラ	解説
バースト・ロンド	○	○	−	○	○	−	こけおどし程度の火花をばらまく
ボム・スプリッド	○	○	−	○	○	−	殺傷力の低い火球をばらまく
ボム・スプリッドB	○	○	−	○	−	−	ボム・スプリッドの広範囲版
フレア・アロー	○	○	○	○	○	○	炎の矢を放つ
フレア・アローN	−	○	−	−	−	−	フレア・アローのナーガ専用版
フレア・ランス	○	○	○	○	○	○	フレア・アローの収束・強化版
ファイアー・ボール	○	○	○	○	○	○	光球を爆発させる
バースト・フレア	○	○	○	○	−	−	すさまじい威力の爆発を起こす
ブラスト・ボム	○	○	−	○	−	−	複数の光球を一度に爆発させる
フリーズ・アロー	○	○	○	○	○	○	氷の矢を放つ
フリーズ・アローN	−	○	−	−	−	−	フリーズ・アローのナーガ専用版
フリーズ・ブリッド	○	○	○	○	○	−	複数の氷のつぶてを放つ
アイシクル・ランス	○	○	○	○	○	○	フリーズ・アローの収束・強化版
デモナ・クリスタル	○	○	−	○	−	−	目標を瞬時に凍結させる
ブラム・ファング	○	○	○	○	○	○	殺傷力の低い風の矢を放つ
ディム・ウィン	○	○	○	○	−	−	一時的な突風を起こす
ディム・ウィンC	○	−	○	−	−	−	ディム・ウィンの一点集中版
ディム・ウィンS	○	−	○	○	−	−	ディム・ウィンの強化版
ブラム・ガッシュ	○	○	○	○	○	○	凝縮した風の矢でかまいたちを起こす
モノ・ヴォルト	○	○	−	−	−	−	雷を放つ
ディグ・ヴォルト	○	○	−	−	−	−	モノ・ヴォルトの強化版

名称	リ	ナ	ゼ	ア	シ	ラ	解説
エアロ・ボム	○	○	○	○	○	○	圧縮した空気を弾けさせる
ダム・ブラス	○	○	○	−	−	−	高振動で目標を破壊する
ダム・ブラスB	−	−	○	−	−	−	ダム・ブラスの広範囲版
ディル・ブランド	○	○	○	○	−	−	ドーナツ状に土砂を巻き上げる
ディル・ブランドB	○	−	○	○	○	−	ディル・ブランドの広範囲版
メガ・ブランド	○	○	○	○	○	−	ディル・ブランドの強化版
ダグ・ハウト	○	○	○	−	−	−	鋭い岩を隆起させる
ダグ・ハウトB	○	−	○	−	−	−	ダグ・ハウトの広範囲版
スリーピング	○	○	−	−	−	−	目標を深い眠りに誘う
スリーピングN	−	○	−	−	−	−	スリーピングのナーガ専用版
ブラム・ブレイザー	○	○	○	○	−	−	青い衝撃波を放つ
エルメキア・ランス	○	○	○	○	○	○	精神にダメージを与える光の槍を放つ
ゴズヴ・ロー	○	○	○	−	−	−	敵をアストラルサイドから消滅させる
ヴィスファランク	−	−	−	○	−	−	自分の拳に魔力を込める
アストラル・ヴァイン	−	−	○	○	−	−	武器に魔力を込める
ラ・ティルト	−	−	○	○	−	−	青い炎で精神を持つものに絶大なダメージを与える
ラ・ティルトB	−	−	○	○	−	−	ラ・ティルトの広範囲版

表中でキャラクターの名前を次のように略して表示しています。
リ：リナ、ナ：ナーガ、ゼ：ゼルガディス、ア：アメリア、シ：シルフィール、ラ：ラーク。



※ヘルプを見るときは、方向キーで魔法を選択した状態でセレクトボタンを押してください。

黒魔法

名称	リ	ナ	ゼ	ア	シ	ラ	解説
ブラスト・アッシュ	○	○	−	−	−	−	意志ある者を塵と化す
ダイナスト・ブレス	○	○	−	○	−	−	「覇王」の力を借りて魔の冷気を吹き付ける
ダイナスト・ブレスB	○	−	−	−	−	−	ダイナスト・ブレスの広範囲版
ダイナスト・ブレスS	○	−	−	−	−	−	ダイナスト・ブレスの強化版
ゼラス・ブリッド	○	○	−	−	−	−	「獣王」の力を借りて光の帯を繰りだす
ドラグ・スレイブ	○	−	−	−	○	−	「赤眼の魔王」の力を借りた最強の呪文
ドラグ・スレイブC	○	−	−	−	○	−	ドラグ・スレイブの一点集中版
ドラグ・スレイブF	○	−	−	−	−	−	ドラグ・スレイブの強化版
ラグナ・ブレード	○	−	−	−	−	−	「金色の魔王」の力を借りた闇の刃

白魔法

名称	リ	ナ	ゼ	ア	シ	ラ	解説
リカバリィ	○	○	○	○	○	○	治癒能力を高めて傷を癒す
リカバリィB	−	−	−	−	○	−	リカバリィの広範囲版
リザレクション	−	○	−	○	○	−	周囲から気を集めて怪我を癒す
リザレクションF	−	−	−	−	○	−	リザレクションの強化版
ディクリアリィ	−	○	−	○	○	−	あらゆる毒を浄化する
ホーリー・ブレス	−	○	−	○	○	−	アンデッドを浄化する光の波を放つ

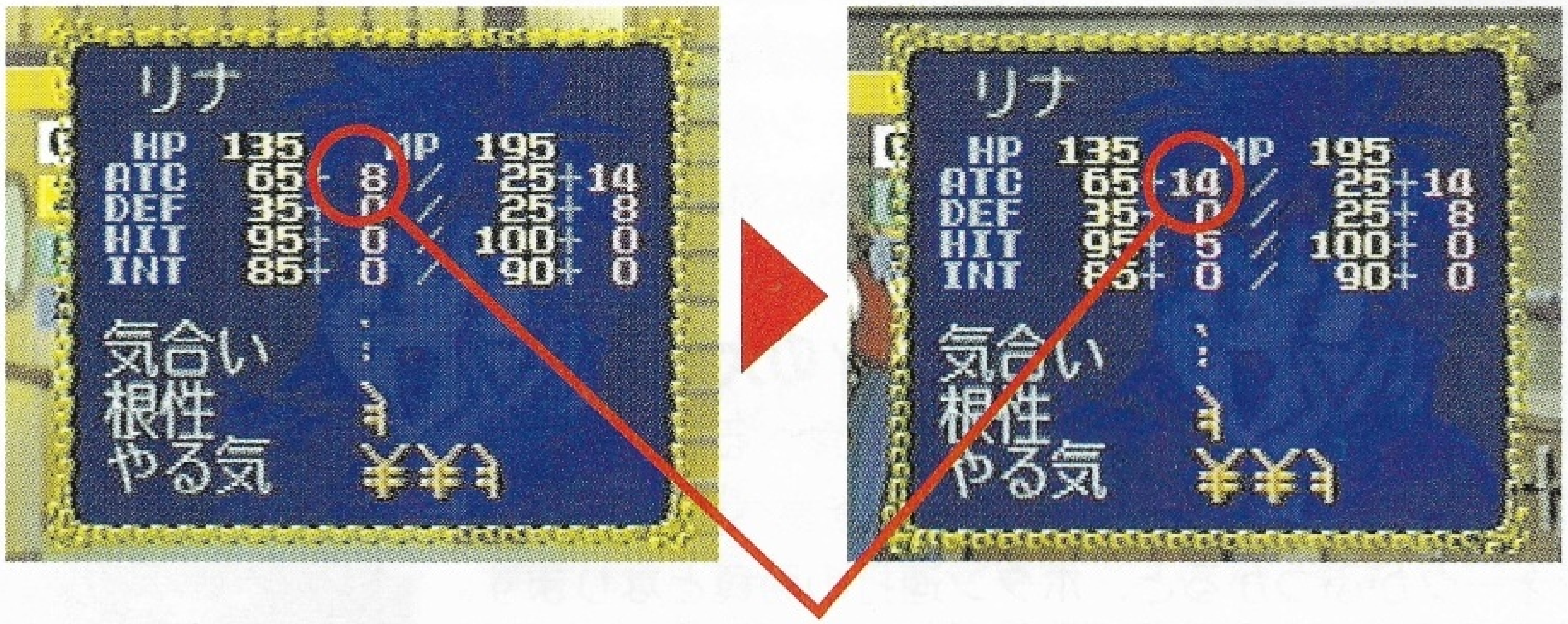
装備品について

装備品の入手

いくつかの町には、武器屋や道具屋など、キャラクターの装備品を扱っている店があります。これらの店に入れば、現在の装備品をより強力なものに買い替えることができます。これらの装備品は、バトルモードでのパラメータ表示では確認することはできません。また、特定のイベントなどによって、装備品が手に入ることもあります。

装備品の効果

装備品は、個々のキャラクターによって、その種類が異なります。装備品を入手すると、各装備品に対応したパラメータの修正値などが上昇します。装備品によるパラメータの上昇は累積され、後から新たな装備品を入手しても下がることはありません。



新たに武器を入手すると、このようにパラメータ（攻撃力修正値）がアップします。

ミニゲームについて

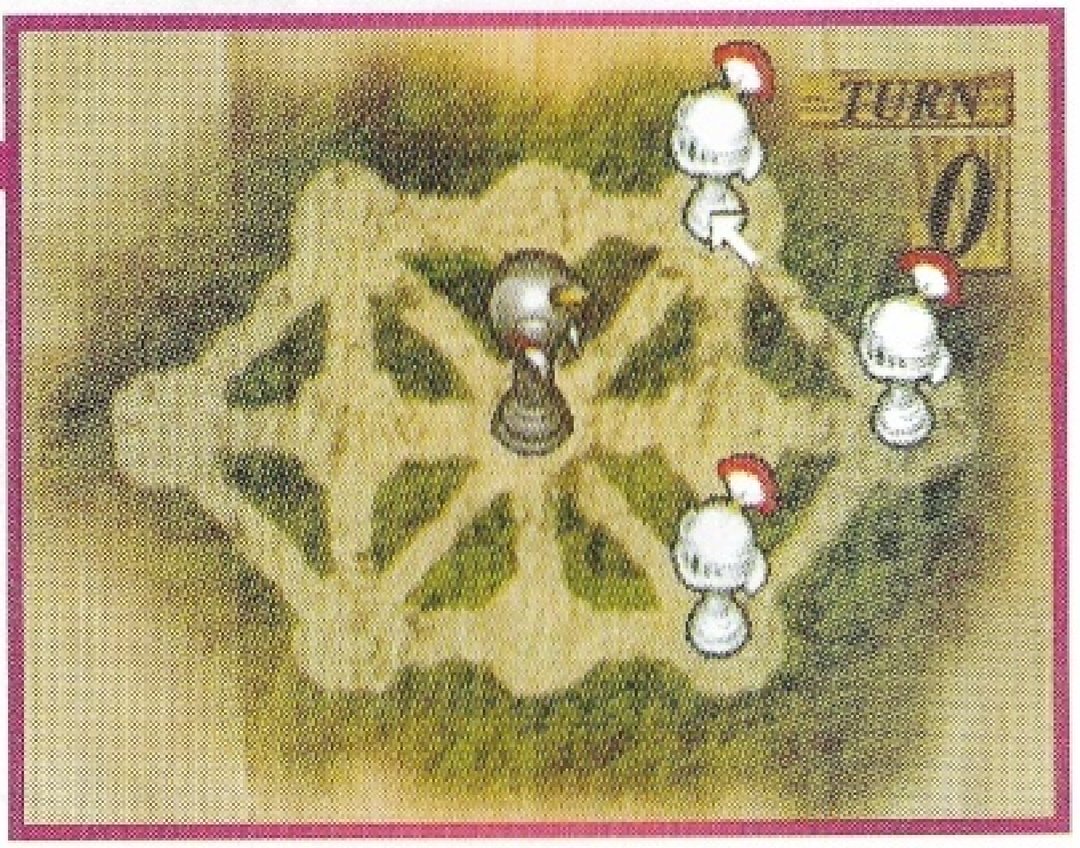
ミニゲームを遊ぶためには

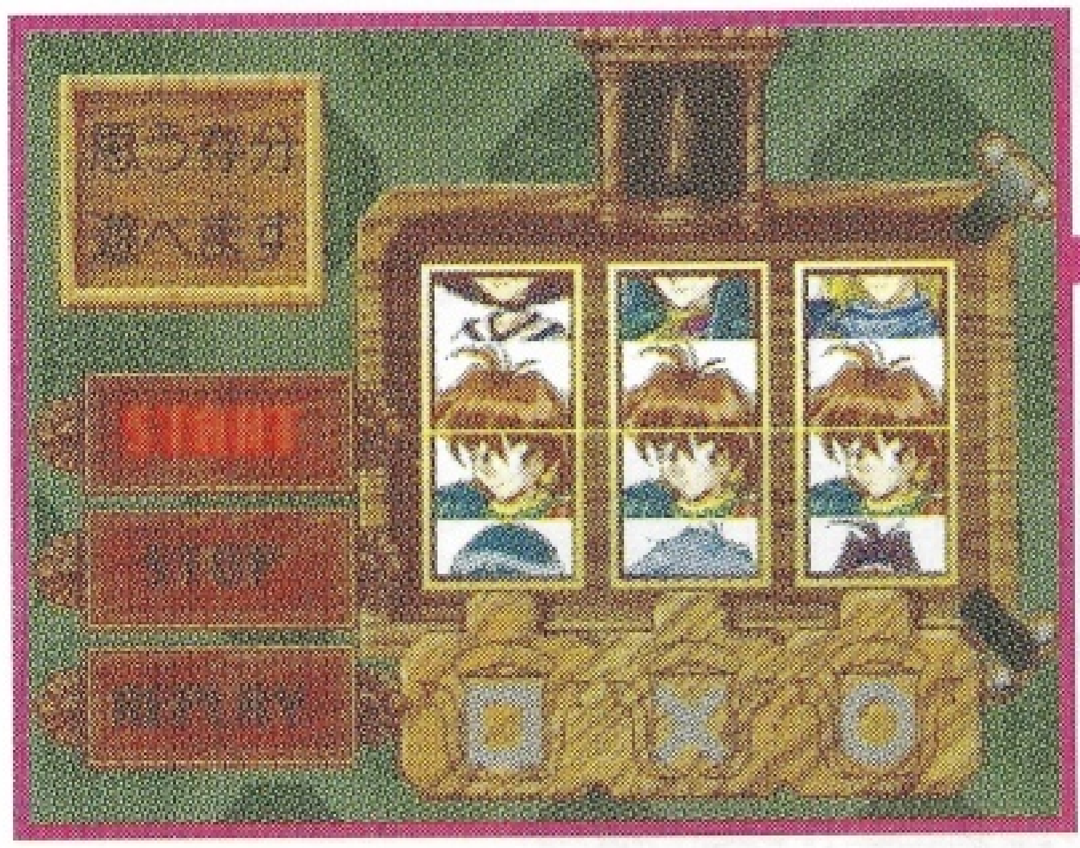
ゲームを進めていくと、イベントとしてミニゲームをすることができます。ミニゲームは全部で７種類あり、クリアするとキャラクターのステータスがアップしたりすることがあります。

ゲームをクリアした後なら、メニュー画面の「おまけ」を選ぶと、ミニゲームをもう一度遊ぶことができます。

● KNIGHT & MONSTER

３つの白いコマを使って、黒いコマを左の端に追い詰めるゲームです。コンピューターが操作する黒いコマは上下左右に動きますが、プレイヤーの操作する白いコマは右に動くことはできません。黒いコマに白いコマの防衛ラインを突破されるとゲームオーバーとなります。





SLOT MACHINE ●

３本の回転するリールを止めて、中央のラインに３つの同じ絵柄をそろえるゲームです。絵柄は、リナ、ガウリイ、ナーガ、アメリア、ゼルガディス、シルフィール、ラークの７種類です。それぞれ、そろった３つの絵柄に対応して、ゴールドが増えます。

● VORACITY BATTLE（リナとガウリィの大食い競争）

リナを操作して、ガウリイよりも多くの料理を食べるゲームです。それぞれのお皿に対応したボタンを押せば、料理を食べることができます。２人のフォークがぶつかると、ボタン連打の勝負となります。トウガラシは、火を吹くほど辛いので注意してください。

●GRAND ROTATION AMERIA（大回転アメリア）

建物の上から飛び下りるアメリアを操作して、着地するまでに技を出すゲームです。飛び下りている最中にコマンドが出るので、それに合わせて技を出してください。難しい技ほど、高得点につながります。技を出すチャンスは、全部で3回あります。

NAGA OF A LOUD LAUGH（ナーガの高笑いトライアル）●

できるだけナーガに高笑いを続けさせるゲームです。ボタンを順番に押していき、ナーガの肺の中にできるだけ、空気をためてください。ためた空気の分がナーガの肺活量となり、肺活量が多ければ、それだけ、ナーガが高笑いを続ける時間が長くなります。

●SLAYERS QUIZ（スレイヤーズクイズ）

スレイヤーズに関する、全100 問のクイズに全問正解を目指すゲームです。ミスは2回まで許されます。また、各問題に制限時間があり、時間が過ぎるとゲームオーバーとなります。

LINA VS ROBBERIES SP（リナの盗賊いぢめ）●

リナを操作して、盗賊やタルを迎撃するゲームです。リナを左右に動かして、向かってくる盗賊やタルをフレア・アローで撃ってください。タルを撃つと、回りの盗賊を巻き込んでくれます。リナのいるところまで攻め込まれると、ゲームオーバーとなります。

環境設定

コンフィグについて

アドベンチャーモードでも、バトルモードでも、メニューアイコン（✕ボタン）が表示できるなら、いつでもコンフィグで環境設定を変更することができます。一番右側のアイコンを選んで◯ボタンを押してください。コンフィグではアドベンチャーモードでの場所画面に関する設定、バトルモードでの戦闘画面に関する設定、そしてシステム全体に関する設定が変更できます。すべての設定はスイッチのON/OFFで決定します。

●場所画面（アドベンチャー）

コメントスピード…メッセージのスピードが、ONなら普通の速さ、OFFならゆっくりと表示されます。
ナビゲーション……アイコンにカーソルを合わせたとき、アイコンの名称を表示するか設定します。
音声コメント………キャラクター同士の会話で、✕ボタンで音声をキャンセルできるかを設定します。

●戦闘画面（バトル）

アニメーション……キャラクターが攻撃したり攻撃を回避するといったアクションの表示を設定します。
戦闘セリフ…………キャラクターが行動するときの、音声によるセリフの再生を設定します。
グリッド……………キャラクターの位置関係をわかりやすくする格子状のラインの表示を設定します。
サウンド……………戦闘中のＢＧＭの再生を設定します。
効果音………………戦闘中の効果音の再生を設定します。
ナビゲーション……アイコンにカーソルを合わせたとき、アイコンの名称を表示するか設定します。

●システム

サウンド……………ゲーム中のサウンドをステレオかモノラルに切り替えます。

●振動

バイブレーション…アナログコントローラの振動のON／OFFを設定します。

リナのワンポイントアドバイス

●イベントを見つけてみてね！

　このゲームには、ストーリーの本筋とは、まーったく関係ないイベントがたくさん隠されているのに気づいた？　定食屋でBランチを食べたり、宿屋で夜まで休んでからうろついてみたり。こーやってイベントを発生させると、うまくいけば、あたしやガウリイたちがパワーアップして戦闘のときに有利になるの。新しい町に着いたら、いろんな場所を細かく「ちぇっく」してみてねっ！

●呪文はハデに使わなきゃ！

　ドラグ・スレイブ使おうと思ったけど、味方が巻き添え食らっちゃうし…という時ってあるわよね。だからってあきらめちゃダメ！　呪文一発で敵を全滅できるなら、ガウリイやナーガには尊い犠牲になってもらっちゃうとゆー手があるわっ！　あたしたちは戦闘で行動不能になっても、次の戦闘にはバッチリ元気になってるの。だから、味方がちょっぴしジャマな場所にいたら、敵もろとも呪文で一掃しちゃっても問題ナシっ！

●困ったちゃんはいるかな？

　もし、どのアイコンがどんな意味があるのかわからなくて困ってるなら、セレクトボタンを押してみるべしっ！　すかさずアイコンの説明が表示されるから、問題ナシねっ！　もし町から出れなくて困ってるなら、いったん広場か表通りに移動してみて。そこからなら、町の外に出られるハズよ。ストーリーが先に進まなくて困っているなら、まだ行ってないところや調べてないところを、徹底的に調べまくるよーにっ！

スタッフ&キャストリスト

原作……神坂　一

原作イラスト……あらいずみるい

ゼネラルプロデューサー……宮路　洋一（ＥＳＰ）

監修……石塚　輝（オニオン エッグ）

キャスト
リナ……林原　めぐみ
ナーガ……川村　万梨阿
ガウリイ……松本　保典
ゼルガディス……緑川　光
アメリア……鈴木　真仁
シルフィール……冬馬　由美
ラーク……今井　由香
リネア……吉田　古奈美
ディオン・アサシン……速水　奨
ゾット・魔道士協会員……江原　正士
エミリア……山口　由里子
モスマン……郷里　大輔
フォッグ……大塚　周夫
エルフの長老……永井　一郎

アニメーションプロデューサー……川崎　とも子

演出……まついひとゆき
キャラクターデザイン……吉松　孝博
……岩倉　和憲　香月　邦夫
作画監督……岩倉　和憲
作監補佐……菊池　聡延
美術監督……加藤　浩
ムービー画面原画……門上　洋子　桜美　勝志　苫　政三
……高岡　淳一　高藤　康弘　高橋　照夫
……渋谷　大毅　木村　剛　本多　哲岩
……倉　和憲　菊池　聡延
ゲーム画面原画……香月　邦夫　山本　直子　桜美　勝志
……馬場　俊子　井藤　誠　門上　洋子
……岩倉　和憲　吉松　孝博
オープニング原画……名和　宗則　榊原　芳治　田中　孝弘
動画……J.C.STAFF　F.A.I
美術設定……平沢　晃弘

背景……岡部　順　近藤　康敬　井芹　達朗
……佐藤　勝　加藤　朋則　武藤　憲市
……太田　大　土屋　清　穴井　卓爾
……吉原　俊一郎
……根崎　知恵子（スタジオ　美峰）
デジタルムービー……秋津　一　中出　三記夫　小野島　寛
……高比良　敦子（J.C.STAFF C.V.R）
デジタルペイント協力……梶田　浩司　川崎　亜矢　北村　直樹
……菰田　智子
……井山　智美（デジメーション）
制作担当……松倉　友二
制作進行……土田　路子　高島　大輔
アニメーション制作……J.C.STAFF

サウンドプロデューサー……満口　功（ツーファイブ）

サウンドディレクション……吉村　幸二（ツーファイブ）
音楽……出口　雅生
デジタルサウンドデザイン……中村　貢（ツーファイブ）
アフレコ進行……松木　仁美（ツーファイブ）
アニメーション効果音……今野　康之（スワラ・プロダクション）
収録スタジオ……アバコクリエイティブスタジオ
アフレコエンジニア……名倉　靖（アバコクリエイティブスタジオ）
コーディネーター……沼田　恵太郎（ESP）

協力……株式会社　青二プロダクション
……株式会社　81プロデュース
……株式会社　アーツビジョン
……ぷろだくしょん　バオバブ
……フリーアトム
……劇団ムーンライト
……富士見書房編集部
……月刊ドラゴンマガジン編集部

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

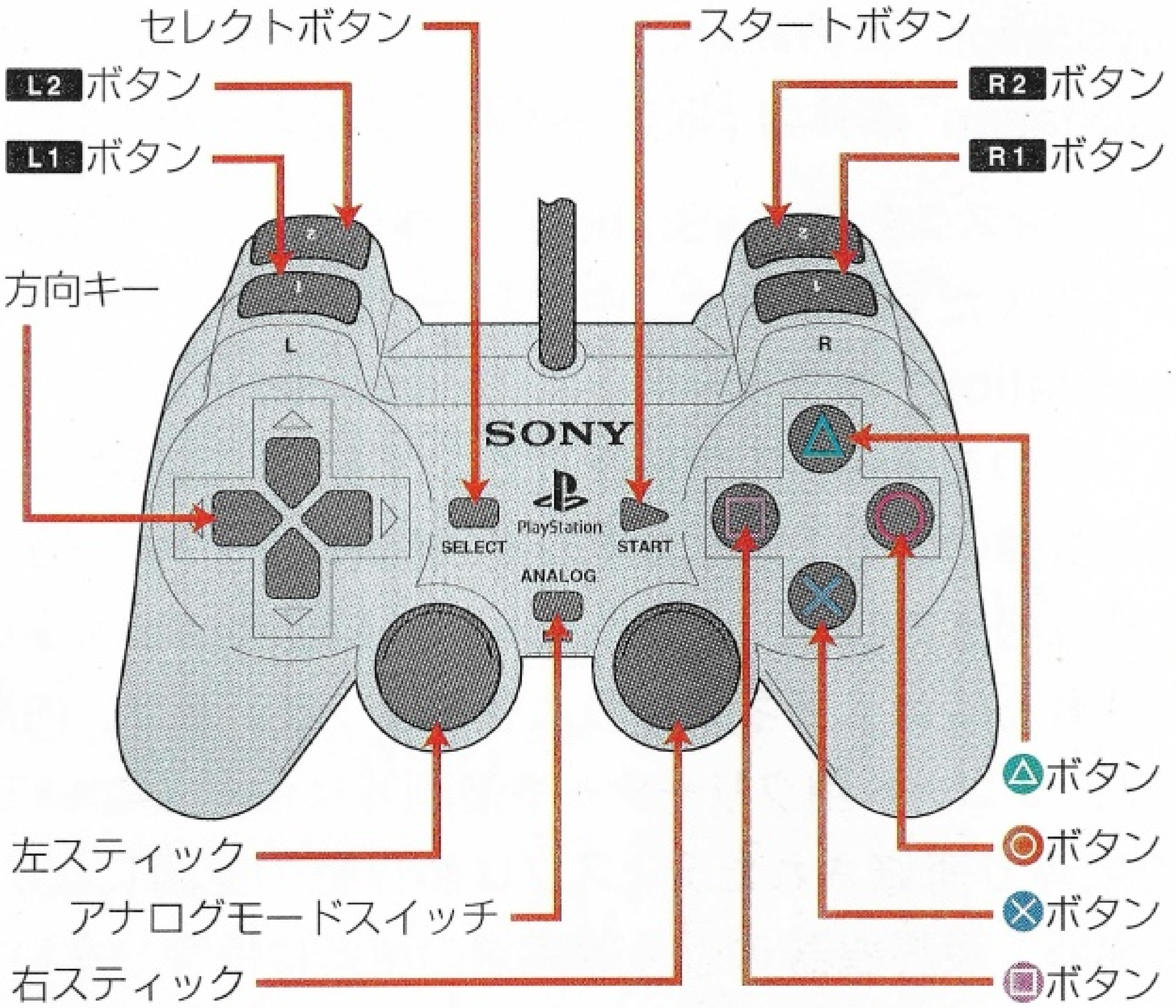
コントローラの操作方法

アドベンチャーモード

○ボタン …………調べる／決定
×ボタン …………メニューアイコンの呼び出し／消去
△ボタン …………ステータス・アイテムの表示／消去
□ボタン …………移動画面の呼び出し
方向キー …………選択カーソルの移動
セレクトボタン …ヘルプの表示
左スティック（アナログモード時※）…選択カーソルの移動

バトルモード

○ボタン …………決定
×ボタン …………キャンセル／メニューアイコンの呼び出し／戦闘の中断
△ボタン …………ＨＰ・ＭＰウィンドウの表示
□ボタン …………リアルタイム戦闘開始
L1 R1ボタン …ユニット選択
R1 R2ボタン …パラメータ表示のページ切り替え
方向キー …………選択カーソルの移動
セレクトボタン …ヘルプの表示
左スティック（アナログモード時※）…選択カーソルの移動



※アナログモード時とは、アナログモードスイッチを押してLEDが赤色に点灯している状態です。

●お問い合わせ先
(株)角川書店　ソフト事業部
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8484

SLPS 01363

©神坂一・あらいずみるい/角川書店/テレビ東京・SOFTX・丸紅 ©1997,1998 角川書店/ESP
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.
JASRAC（ビデオ録音）第980489号
角川書店